1826

~~VIII 5/5~~

Lud. o. 3.   J. Ha

Anweisung zum Vierschachspiel.

Von

K. Enderlein.

Mit einer Kupferplatte.

Berlin,
bei Fr. Laue.
1826.

Staatliche
Bibliothek
Bamberg

Vorwort.

Dem Verfasser dieser kleinen Schrift ist aus Erfahrung bekannt, daß mancher, der für einen guten Spieler im Zweischach galt, das Vierschach mit der Hoffnung anfing, auch darin gleich in der zweiten oder dritten Partie sich als Matador zu zeigen, was denn aber gegen etwas eingeübte Spieler natürlich nicht gelingen konnte. Aus Verdruß über verlorne Partieen, hielt sich die verwundete Eitelkeit an das Spiel selbst,

nannte das Vierschach ein verdorbenes, verkrüppeltes Schachspiel, und verschwor es, dasselbe je wieder zu spielen.

Ein so übereiltes, grundloses Urtheil wird aber auch nur von solchen gefällt, deren Eitelkeit sich dagegen sträubt, noch Schüler im Vierschach zu werden, da sie sich schmeicheln, im Zweischach schon für Meister zu gelten; oder von solchen, welche wohl dazu fähig wären, aber der Ausdauer ermangeln, ein allerdings schweres Spiel zu erlernen. Auch mag es wirklich Schachspieler genug geben, denen Vierschach zu komplizirt, zu schwierig ist. Doch alles dies kann billiger Weise nicht dem Spiele als Gebrechen angerechnet werden. — Man kann daraus nur folgern, daß Vier-

schach noch besonderes Studium und Uebung selbst tüchtiger Zweischachspieler erfordert, und daß es sich seiner mannigfaltigen Schwierigkeiten wegen nicht für solche eignet, die gewohnt sind, ihren Spielen nur wenig Aufmerksamkeit zu widmen.

Es giebt aber auch der tüchtigen Spieler genug, die am Denken ein Vergnügen finden, und für welche vermehrte Schwierigkeiten nur den Reiz, sie zu überwinden, erhöhen. Diesen gewährt das Vierschach einen unvergleichlichen, stets wachsenden Genuß, und aus vielfacher Erfahrung läßt sich zuversichtlich voraussagen, daß jeder wahre Liebhaber des edlen Schachspiels, wenn er nur erst einige Partieen mit tüchtigen

Gegnern und Verbündeten durchgespielt, das Vierschach gewiß äußerst anziehend finden und immer mehr lieb gewinnen wird.

Denn Vierschach ist ja nur das bis auf eine Kleinigkeit (die Stellung zweier Figuren) unveränderte Zweischach, wo aber nun zwei Spiele gegen zwei mit denselben Mitteln denselben Zweck verfolgen, wie im Zweischach ein Spiel gegen eins. Durch diese Zusammensetzung wird aber das Interesse verdoppelt, indem man nun nicht bloß den Plan seiner Gegner zu ergründeu und zu vereiteln, sondern auch den Plan seines Verbündeten einzusehen und zu unterstützen unablässig bemüht seyn muß.

Ferner ist Vierschach eben dadurch, daß es vier Personen beschäftigt, mehr ein Gesellschaftsspiel, und wo erst vier Personen, welche es in der Selbstbeherrschung dahin gebracht haben, die Regel §. 6. streng zu halten, sich mit einander eingespielt haben, werden sie nicht leicht wieder vom Vierschach lassen.

Auch gewinnt dieses schöne, geistreiche Spiel in der That täglich mehr und mehr Anhänger. Viele aber, welche große Lust dazu haben, vermißten bisher eine genügende, deutliche Anweisung, namentlich Regeln für das Verhalten in besondern Fällen. Andere spielen es auf unrichtigem Brette und mit unrichtiger Stellung des Königs

und des Feldherrn (Königin), wodurch dann das Spiel selbst natürlich verwirrt wird, sehr verliert, und dadurch schon Manchen von dessen Erlernung abgeschreckt haben mag. Denn wo auf einem Zweischachbrette gespielt wird, dem an jeder Seite nur zwei Reihen Felder zugesetzt sind (wie ich mehrere gesehen habe), da tritt der Uebelstand ein, daß sich von Hause aus die feindlichen Eckbauern schon berühren, und deshalb willkürliche, im Schachspiele nicht begründete Regeln für das Schlagen dieser Bauern verabredet werden müssen. Wo jeder Feldherr auf dem Felde seiner Farbe steht (wie im Zweischach), da können sich nur zwei Spiele frei entwickeln, die beiden andern bleiben lange Zeit sehr gezwängt. Bei

richtigem Brett und richtiger Stellung des Königs und des Feldherrn (der einzigen oben erwähnten Verschiedenheit vom Zweischach) fallen diese Uebelstände fort, und es bedarf dann keiner andern, als der allgemein anerkannten Regeln des Schachspiels, mit analoger Anwendung auf Vierschach, und alle vier Spiele können sich gleich frei entwikkeln.

Gegenwärtige Anweisung hat der Verfasser, welcher seit 18 Jahren mit Eifer Vierschach spielt, und unter seinen Bekannten für einen guten Spieler gilt, auf deren Aufforderung geschrieben, die hierin festgesetzten Regeln sind in ihrem Spiel-Verein schon seit längerer Zeit angenommen worden,

und haben sich stets bewährt gefunden. Diese indeß für vollständig zu halten, kommt ihm nicht in den Sinn, weil er dies komplizirte, schwere Spiel genug kennt, um überzeugt zu sein, daß kein erster Versuch es ganz umfassen, und keine Anweisung es je so erschöpfen wird, daß durch Befolgung ihrer Regeln allein, ohne eigne reifliche Ueberlegung, jemand ein guter, feiner Spieler werden könne. Aber die Hoffnung hegt er wenigstens, durch diese Schrift dem bisherigen gänzlichen Mangel einer ausführlichen, regelmäßigen und deutlichen Anweisung zum Vierschach abgeholfen zu haben.

Darum sind den Spielregeln die allgemeinen Grundsätze auf welche jene

basirt sind, vorgesetzt, und hoffentlich wird jeder, der schon einige Zeit und gut Vierschach spielt, diese Grundsätze richtig finden.

Die Andeutungen zu richtigem Spiele konnten nur sehr kurz ausfallen, da das Vierschach so komplizirt ist, (man lese z. B. nur aufmerksam §. 32.) daß sich dafür weniger allgemeine Regeln geben lassen, als für das einfachere Zweischach, überdem aber die Hauptgrundsätze für gutes Zweischachspiel zum größten Theile auch im Vierschach analoge Anwendung finden, und endlich der Verfasser, nachdem er glaubt, das Wesen des Spiels selbst deutlich entwickelt zu haben, es für anmaßend hielt, *seine* Ansicht von *gutem* Spiel als Regel aufzustellen.

Uebrigens ist überall vorausgesetzt, daß jeder, der diese Anweisung gebrauchen will, schon ziemlich Zweischach spielen könne.

Berlin,
den 26. November 1825.

Der Verfasser.

Allgemeine Grundsätze.

I.

Jeder Spieler muß uneingeschränkt nach eigener, freier Entschließung ziehen dürfen, ohne durch das Spiel seines Verbündeten in irgend einem Falle zu einem Zuge gezwungen werden zu können.

II.

Es muß, so weit es nur möglich ist, durch Regeln dafür gesorgt werden, daß der Spieler von seinen Zügen keine andere Vortheile habe, als die dabei wirklich beabsichtigten und berechneten, daß also

Zufall und Glück möglichst aus dem Spiele verbannt werden.

III.

Das Gleichgewicht der Parteien muß so lange wie möglich erhalten, demjenigen Spiele also, welches sich im Nachtheile befindet, müssen alle, den Grundsätzen des Schachspiels nicht widersprechende Mittel gewährt werden, sich wieder zu erholen.

Spiel-Regeln.

§. 1.

Gestalt des Brettes.

Die Gestalt des Brettes zeigt die Kupfertafel: das gewöhnliche Zweischachbrett, dem an jeder Seite drei Reihen á 8 Felder zugesetzt sind, so daß es nun 160 Felder enthält und vier leere Ecken bleiben, welche, ausgefüllt, jede ein Quadrat von neun Feldern bilden würden.

Wegen deutlicher Bezeichnung der Züge in den folgenden Paragraphen sind auf der Kupfertafel die Felder numerirt, und zwar nur die weißen. Die schwarzen Felder links

oder rechts neben den weißen werden mit l vor der Nummer, oder r hinter der Nummer des weißen Feldes bezeichnet.

13 r ist also das schwarze Feld rechts von Nr. 13.

l 20 ist das schwarze Feld links vor Nr. 20.

27 r. ist das schwarze Feld rechts von Nr. 27. u. s. w.

Diese Art der Felderbezeichnung wird für die einfachste gehalten, weil man nur nöthig hat, sich das Aufsuchen der schwarzen Felder mit der Nr. und r. (rechts daneben) geläufig zu machen, welches mit 3 bis 4 Versuchen gethan ist. Denn die Bezeichnung l vor der Nummer (links vor dem weißen) ist nur bei den 7 schwarzen Gränzfeldern der Seite D der Kupfertafel erforderlich, welche allein kein weißes Feld vor sich haben, nach dem sie bezeichnet werden könnten.

Die weißen Felder aber sind, nach der

fort-

fortlaufenden Nummer allein, sogleich aufzufinden.

§. 2.
Schachsteine.

Die Spielfiguren sind dieselben wie im Zweischach.

Zum Vierschach sind aber vier Spiele (jedes von 16 Steinen) alle von verschiedener Farbe nöthig, als z. B. ein weißes, ein schwarzes, ein grünes und ein rothes, damit sich jedes Spiel in die Augen fallend von den drei übrigen unterscheide, welches bei bloß verschiedener Gestalt der Steine nicht der Fall ist.

Die Figuren werden auf den beiden äußersten Felderreihen jeder Seite in derselben Ordnung aufgestellt, wie im Zweischach, bis auf König und Feldherr (Königin), welche beim Vierschach so gestellt werden, daß jeder Spieler seinen König rechts, und an dessen linker Seite den Feldherrn stehen hat, so daß also die Feldherrn bei zwei

Spielern nicht auf dem Felde ihrer Farbe stehen. Die Nothwendigkeit dieser Aufstellung wird im §. 22. angegeben werden.

Die Offiziere rechts des Königs heißen Offiziere des Königs; die Offiziere links des Feldherrn heißen Offiziere des Feldherrn.

§. 2.

Verbündete.

Die einander gegenüber sitzenden Spieler sind Verbündete. Jeder Spieler hat also rechts und links seine Gegner.

Auf der Kupfertafel sind also A und C Verbündete gegen B und D.

Vierschach kann auch unter drei und unter zwei Personen gespielt werden. Bei drei Personen übernimmt die eine zwei Spiele, und von den beiden andern Spielern nimmt jeder eins der Gegenspiele; bei zwei Personen übernimmt jeder zwei Spiele, d. h. zwei einander gegenüberstehende, also verbündete Spiele. Daß solche Partie ein

gewisses besonderes Interesse habe, wird sich aus dem Verfolg der Erklärung dieses Spiels von selbst ergeben.

§. 4.

Zugfolge.

Um den ersten Zug wird geloost, und zwar zuerst darum, welche Partei anziehen soll, und dann, welcher Spieler dieser Partei.

Die Reihefolge der Züge geht links herum, also z. B. (nach der Kupfertafel) erst A, dann dessen Gegner B, dann C, dann D.

Es wird nur mit einem Steine angezogen, und bevor nicht jeder Spieler zwei Züge gethan hat, darf kein Stein geschlagen werden. Zu bemerken ist hier noch, daß jeder Spieler nur mit den Steinen seines eigenen Spiels, nie aber mit denen seines Verbündeten ziehen, und letztere auch, wie sich wohl von selbst versteht, niemals schlagen darf.

§. 5.

Ein Stein, mit dem man gezogen, muß stehen bleiben, sobald man die Hand von ihm gelassen.

§. 6.

Ueber das Spiel darf während desselben nicht gesprochen werden.

Die Verbündeten dürfen während des Spiels über ihre Züge oder ihren Plan überhaupt, sich nicht mit einander besprechen, sich auch nicht durch Zeichen oder sonst verständigen.

Geschieht dies dennoch, so darf der angerathene oder angedeutete Zug in den nächsten drei Zügen nicht geschehen; ein abgerathner Zug aber, oder ein solcher, worüber der Verbündete in dem Augenblick, wo er geschehen sollte, sein Mißfallen auf irgend eine Art geäußert hat, muß auf Verlangen der Gegner gethan werden.

In beiden Fällen haben außerdem noch die Gegner das Recht zu verlangen, daß

derjenige, welcher wider gegenwärtige Regel gehandelt hat, wenn der Zug wieder an ihm ist, seinen König ziehe, oder gar nicht ziehe, also einen Zug verliere. Letzteres kann jedoch nur in folgenden drei Fällen verlangt werden:

1) wenn der König des Contravenienten grade ein Schach hatte, aus welchem er den König ohnehin hätte ziehen müssen;
2) wenn der König gar nicht oder nur so ziehen kann, daß er sich dadurch in Schach ziehen würde;
3) wenn der Zug mit dem König an und für sich so zweckmäßig wäre, daß der Contravenient ihn auch freiwillig gethan haben würde, z. B. wenn er einen feindlichen Offizier nehmen konnte, sich gegen ein gefährliches, drohendes Schach sichern wollte u. s. w.

Wer nur einige Zeit Vierschach gespielt hat wird die Strafe, welche hier auf Ueberschreitung der in diesem Paragraph gegebenen Regel festgesetzt ist, gewiß nicht zu hart, sondern ganz zweckmäßig finden; denn er wird wissen, wie das Gelingen eines Hauptangriffs, ja selbst die Entscheidung einer Partie oft nur von einem Wort oder einem Winke abhängt, den man seinem Verbündeten geben möchte. Nur dadurch kann unangenehmen und sonst fast unvermeidlichen Streitigkeiten vorgebeugt werden, daß die Spieler sich im Voraus einem bestimmten Gesetze für diesen Uebertretungsfall unterworfen haben. Denn es ist in der That nicht leicht, in entscheidenden Krisen des Spiels sich so zu beherrschen, daß man seinen Wunsch, wie der Verbündete ziehen möge, auf keine Weise äußert.

Es kann allerdings vor Beginn des Spiels ausgemacht und erlaubt werden, sich mit dem Verbündeten über das Spiel zu besprechen;

dieses verliert aber dann zuverlässig einen seiner Hauptreize, indem gerade das beständige Erforschen des Plans der Gegner, um ihn zu vereiteln, und des Plans seines Verbündeten, um diesen zu unterstützen, dem Vierschach ein besonderes Interesse für jeden Denker giebt. Dies hört aber natürlich auf, sobald über das Spiel gesprochen werden darf. Die gegenseitigen Plane werden dadurch bekannt, und es entsteht nun noch viel leichter und bittrer Streit darüber, wessen Plan der bessere sey: der des Rathenden oder des Berathenen.

Aus vieljähriger Erfahrung kann der gute Rath gegeben werden, daß eine Gesellschaft die erst Vierschach zu spielen lernen will, oder unter welchen auch nur ein Spieler sich befindet, der es erst anfängt, wohl thut unter sich auszumachen, daß während des Spiels gesprochen werden dürfe, bis sie sich erst einigermaßen eingespielt haben, denn allerdings lernt sich das Spiel leichter,

wenn dazwischen gesprochen werden darf. Ist aber erst einige Uebung erlangt, dann verbiete man das Sprechen, und der Reiz des Spiels wird sich gewiß verdoppeln.

§. 7.

Gang der Bauern.

Der Bauer kann von Hause aus zwei, oder einen Schritt vorgehen. Wenn er aber, zwei Schritte vorrückend, einem feindlichen Bauer vorbei muß, so hat Letzterer das Recht, aber nur bei seinem nächsten Zuge (nicht auch später), den vorbeigegangenen Bauer zu schlagen, und den Seinigen dahin zu setzen, wo der Geschlagene stehen würde, wenn er nur einen Schritt gegangen wäre; z. B.

B zieht seinen Bauer von Feld 67 r auf 67.

Darauf zieht C seinen Bauer von Feld 76 r zwei Schritte vor auf Feld 66 r, geht also dem Bauer des B vorbei.

(Nun zieht erst D, dann A.)

Jetzt hat B das Recht (aber nicht die Verpflichtung) den vorbei gegangenen Bauer des C zu schlagen, und den Seinigen auf Feld 72 zu setzen. Thut er dies aber nicht jetzt, so darf er es auch in der Folge nicht mehr, sondern der Bauer des C bleibt dann auf Feld 66 r stehen.

Dem Bauer eines matten Spiels kann der feindliche Bauer natürlich ohne Bedenken vorbeigehen.

Der Bauer geht übrigens, wie im Zweischach, nur gerade aus, und schlägt schräg vor sich hin zu beiden Seiten.

Ist also der Bauer des C z. B. von Feld 73 aus, durch Schlagen feindlicher Steine, von 63 auf 56 und 48 gelangt, und findet nun auf 41 und 42 nichts zu schlagen, so kann er nur gerade vor auf Feld 41 r rücken. Ginge er auf diese Weise

bis Feld 13 r., so würde er von da nie wieder abkommen können, sondern stehen bleiben müssen, weil von Feld 13 r aus ihm nichts mehr zum Schlagen vorkommen kann, vor ihm aber die leere Ecke ist.

§. 8.

Wie der Bauer Offizier wird.

Der Bauer kann auf zweierlei Weise zum Offizier werden; einmal wenn er durch Schlagen bis in die letzte Felderreihe eines seiner Gegner links oder rechts dringt, welches selten vorkommt; oder wenn er über das ganze Brett hinweg bis in die letzte Felderreihe seines Verbündeten gelangt.

In beiden Fällen kann der Spieler dieses Bauern statt desselben einen beliebigen, seinem Spiele fehlenden Offizier, aber nur sofort wählen, also nicht, (wie einige Zweischachlehrer wollen) einen zweiten Feldherrn, wenn er den seinigen noch hat, oder zwei Läufer von einer Farbe, oder einen dritten Thurm u. s. w.

Nur in dem Falle, wenn ein Bauer auf eine der vorgedachten Arten ans Ziel gelangt ist, ehe noch sein Spiel irgend einen Offizier verloren hat, (welches allerdings möglich ist) bleibt dieser Bauer so lange als solcher stehen, bis sein Spiel einen Offizier verliert, und dieser Abgegangene wird dann sofort an die Stelle des Bauern gesetzt.

Wem es also gelingen sollte, einen seiner Bauern ohne Verlust irgend eines Offiziers in die letzte Felderreihe eines seiner Gegner oder seines Verbündeten zu bringen, der würde nun natürlich darauf bedacht seyn, seinen Feldherrn auf eine vortheilhafte Weise los zu werden, weil dieser doch in der Regel den meisten Schaden anrichten kann, und er ihn hier sogleich wieder ersetzt bekäme.

§. 9.

Gang der übrigen Steine.

Der Gang aller übrigen Steine ist wie

im Zweischache, und ist hier nur noch zu bemerken (was sich wohl von selbst versteht), daß der Feldherr oder die Läufer nicht über die leeren Ecken weg ziehen dürfen, also z. B. nicht von Feld 4 nach Feld 19, weil zwischen diesen Feldern kein Spielfeld liegt. Wohl aber geht der Läufer von 2 nach 27, von 3 r nach 33 r u. s. w.

§. 10.

Rochiren.

Auch beim Rochiren gilt die Regel des Zweischachs, daß man nicht mehr rochiren kann:

a) wenn der König schon gezogen hat,

b) wenn der Thurm schon gezogen hat, mit dem man rochiren will,

c) während der König ein Schach hat,

d) wenn der König durch Rochiren auf ein Feld zu stehen käme, wo er Schach hätte,

e) wenn das Feld, welches der König

beim Rochiren zu übergehen hat, von einem feindlichen Steine bedroht ist; z. B. der König des C auf Feld 78 r kann nicht nach 77 r rochiren, wenn ein feindlicher Läufer auf Feld 60 steht, weil dieser 78 bedroht, über welches der König beim Rochiren wegsetzen müßte.

Wenn übrigens der König auf die Seite seines Feldherrn rochiren will, so rückt der Thurm an den König heran, und dieser setzt sich nun auf das nächste Feld links des Thurms; z. B. C rückt seinen Thurm von Feld l 77 auf 78, und der König setzt sich auf 77 r, nicht auf 77, wie dies beim sogenannten italienischen Rochiren geschieht.

§. 11.

Schachgebot mit eigenen Steinen.

Auf König oder Feldherr darf kein Angriff Statt finden, ohne daß solcher durch „Schach König" oder „Schach Feldherr"

angekündigt wird. Wird das Schachgebot unterlassen, so ist anzunehmen, daß der Angreifende das Schach nicht mit Vorbedacht gegeben, und der angegriffene König oder Feldherr braucht in solchem Falle auf das Schach nicht zu achten. Dies bleibt vielmehr so lange ungültig, als die schachgebende Figur auf demselben Felde stehen bleibt, von wo aus zuerst das Schachgebot unterlassen worden. Auch darf (nach §. 6.) der Verbündete dessen, der das Schachgebot unterlassen, es nicht statt des Letztern ankündigen; z. B.

A hat auf Feld 6 einen Läufer,
auf Feld 10 einen Bauer,
D hat auf Feld 41 seinen König.

A zieht den Bauer vor, auf Feld 15 r, sagt aber dabei dem D nicht „Schach König.“

Sollte C dies Schach auch bemerken, so darf er es doch nicht statt des A bieten, und D braucht seinen König so lange gegen

dies Schach des Läufers nicht zu schützen, als Letzterer auf Feld 6. stehen bleibt, wenn er später auch Schach bieten sollte. Rückt der Läufer aber vor oder zurück auf Feld 3 10 oder 15 u. s. w. und bietet dabei Schach, dann erst muß D seinen König dagegen schützen.

§. 12.

Schachgebot durch Steine des Verbündeten.

Wenn ein Spieler so zieht, daß zwar nicht durch seinen Stein, aber doch durch seinen Zug mittelst eines Steines seines Verbündeten ein feindlicher König oder Feldherr in Schach kommt, so darf dies Schach nur von demjenigen geboten werden, der den Zug gethan, nicht aber auch von demjenigen, dessen Stein das Schach giebt. Unterläßt also der Ziehende das Schachgebot, so gelten die Bestimmungen des vorigen Paragraphen, z. B.

D hat seinen König auf Feld 41,

C hat auf Feld 69 einen Läufer,

A hat auf Feld 63 einen Springer.

Der Zug ist an A, welcher den gedachte Springer von 63 weg auf 57 r zieht, wodurch dem König des D ein Schach vom Läufer des C entsteht. Dies Schach darf aber nur A, der den Zug gethan, bieten, nicht auch C. Unterläßt A das Schachgebot, so ist dies Schach auch so lange ungültig, als der Läufer des C auf Feld 69 verbleibt.

§. 13.

Einem Schachgebot muß der König sofort ausweichen.

Der König, dem Schach geboten ist, muß, sobald der Zug an ihm ist, sich gegen dies Schach schützen, wenn gleich sein Verbündeter im Stande seyn sollte, dies Schach auf irgend eine Art aufzuheben, noch ehe der Schachbietende wieder an den Zug käme, oder der schachbietende Stein sich nicht von seiner Stelle entfernen dürfte, weil er seinen eigenen König gegen ein Schach deckt, z. B.

A

A hat auf Feld 43 einen Thurm,
B hat auf Feld 47 einen Läufer,
C hat auf Feld 75 seinen König.

B hat mit seinem Läufer dem C Schach geboten; es scheint, daß dieser sich dagegen nicht zu schützen brauche, weil sein Verbündeter A noch vor B zieht, und den schachbietenden Läufer mit dem Thurm schlagen kann.

Hier muß aber nichts destoweniger, sobald B das Schach geboten, C sogleich sich dagegen schützen, ohne sich auf die Zwischenhülfe seines Verbündeten berufen und verlassen zu dürfen. Diese Regel scheint auf den ersten Anblick im Spiele nicht begründet, darum müssen die Gründe dafür etwas ausführlicher entwickelt werden.

In vorgedachtem Beispiele kann

I.) D welcher vor A zieht, seinerseits wieder im Stande seyn, den A an aller Hülfe für C absolut zu hindern, und zwar auf dreierlei Weise:

a) wenn er, D, den Thurm des A schlagen kann;

b) wenn er dem König des A Schach bieten kann, weil dieser dann selbst keinen andern Zug thun dürfte, als aus dem Schach gehen;

c) wenn er auf eins der Felder zwischen 43 und 47 irgend einen seiner Steine setzen, und dadurch also den Thurm des A hindern könnte, nach Feld 47 zu schlagen.

Diese möglichen Fälle des Schlagens, Schachbietens und Zwischensetzens während 4 Züge, sind in verwickelten Partieen oft kaum zu übersehen, und schon darum ist obige Regel nothwendig. Dann aber kann

II.) D, auch wenn ihm keiner der drei vorbemerkten absoluten Hinderungszüge möglich seyn sollte, doch einen solchen Zug thun, der dem A für die Folge so gefährlich scheinen könnte, daß er für nothwendig hält, zunächst nur auf eigene Rettung zu denken;

z. B. wenn D dem Feldherrn des A Schach bietet, oder sonst eine seiner bedeutendsten Figuren angreift, welche A zur Erhaltung seines Spiels für unentbehrlich hält; oder wenn D sich so stellt, daß er den A auf den folgenden Zug matt setzen, oder ihm doch sonst großen Schaden zufügen könnte u. s. w. Denn auch hier lassen sich alle möglichen Fälle nicht angeben.

In allen diesen Fällen würde also A seinen Verbündeten C im Schach lassen, weil er, nach Grundsatz I zu keinem Zuge durch seinen Verbündeten gezwungen werden kann, und B, der nun vor C zieht, könnte des Letztern König nehmen, weil er Schach geboten, ohne daß dieser matt wäre. C könnte nun wohl anführen, daß A um jeden Preis zunächst nur das Schach hätte aufheben müssen, weil er eine andere Ansicht vom Spiele hat als A, und somit wäre Anlaß da zu bittern Streitigkeiten. Die Aufzählung und Erklärung aller dieser

Möglichkeiten würde aber auch laute Erörterung während des Spiels nöthig machen, den Plan der Spieler und ihre reservirten, verstecktesten Züge aufdecken, also in jedem Betrachte gegen die Hauptgrundsätze des Vierschachs streiten.

§. 14.

Wenn ein König sich selbst in Schach zieht.

Ein Feldherr, der sich selbst in Schach stellt, kann ohne Weiteres genommen werden. Wenn aber ein König sich selbst in Schach zieht, so muß er, wenn derjenige Gegner, durch dessen Stein das Schach entsteht, es bemerkt, ehe noch ein weiterer Zug geschehen ist, auf dessen Verlangen sofort anders ziehen.

Dies zu verlangen hat aber der Verbündete des Letztern nicht auch das Recht, und eben so wenig darf der Verbündete dessen, der sich in Schach gezogen, diesen darauf aufmerksam machen.

Derjenige, durch dessen Stein ein solches Schach entsteht, ist aber nicht verpflichtet, einen andern Zug zu verlangen; es steht vielmehr in seinem Belieben, den Zug, wodurch sein Gegner sich in Schach gestellt, gelten zu lassen und das Schach zu bieten, und jener darf nun, sobald er die Hand vom gezogenen Steine gelassen, nicht mehr anders ziehen (nach §. 5.). Dies Schachgebot kann sogar mehrere Züge hindurch verschoben, und immer noch angesagt werden, so lange der feindliche König sich selbst dem Schache bloßstellt.

Dieser Fall kommt im Vierschach nicht selten vor und ist gewöhnlich auf das Spiel von so großem Einfluß, daß es nicht überflüssig seyn wird, ihn zu mehrerer Deutlichkeit durch einige Beispiele zu erläutern.

I.) Auf Feld 78 r steht der König des C
auf Feld 75 r ein Bauer des C
auf 53 r ein Läufer des B.

C zieht den Bauer auf Feld 71, wodurch er

seinen König gegen den Läufer des B in Schach stellt.

B (nicht aber auch D) kann nun sofort, noch ehe D zieht, auf das entstandene Schach aufmerksam machen, und verlangen, daß C anders ziehe, wozu C in diesem Falle verbunden ist.

II.) Bei derselben Stellung und demselben Zuge kann aber B auch den Zug des C gelten lassen, und noch ehe D gezogen, sogleich Schach bieten. Er kann dies auch erst beim zweiten oder dritten, vierten u. s. w. Zuge, jedoch muß er das Schach immer bieten, ehe D gezogen; hat dieser schon gezogen, und B böte dann erst Schach, so ist dies eben so ungültig wie das nicht angemeldete Schach, wovon im §. 11. gesprochen worden.

Wenn C seinen König, wie vorgedacht, gegen B in Schach zieht und dieser es bietet, so hat B den Zug noch vor C, dessen König er zwar keinenfalls nehmen, das Schach

aber wohl zu einem anderweiten tüchtigen Angriff benützen kann und darf. Gleichfalls wird D nicht unterlassen von diesem Schachgebot Vortheil zu ziehen, und wo möglich den Feldherrn des C, oder doch einen seiner besten Steine angreifen.

Es versteht sich übrigens wohl von selbst, daß im gegewärtigen Fall dem Spieler A unverwehrt ist, es mag nun B Schach geboten haben oder nicht, das entstandene Schach durch Zwischensetzen, z. B. eines Thurms oder Springers auf Feld 60 r oder 66 r, oder durch Schlagen des Läufers von B aufzuheben, wenn er es zweckmäßig findet; dazu gezwungen ist er aber nicht, und sollte selbst C gleich matt werden. (Nach Grundsatz I, welcher selbst in folgendem Falle keine Ausnahme leidet.)

§. 15.

Man ist nicht gezwungen, den König seines Verbündeten zu decken.

Wenn ein König nur durch einen Stein

seines Verbündeten gegen ein Schach gedeckt ist, so darf dieser seinen Stein dennoch fortziehen und den König seines Verbündeten dadurch in Schach stellen, selbst wenn dies Schach von demjenigen Spieler herkommt, welches den Zug noch vor dem bedrohten König hat; z. B.

A auf Feld 2 r den König,

C auf Feld 6 r einen Springer,

B auf Feld 39 r einen Läufer.

Bei dieser Stellung ist dem C unverwehrt, seinen Springer von 6 r wegzuziehen, obschon sein Verbündeter A dadurch in Schach vom Läufer des B kommt, vor welchem jedoch der bedrohte König noch einen Zug hat. Aber selbst bei folgender Stellung

A auf Feld 2 r den König,

C auf Feld 5 r einen Springer,

D auf Feld 27 r einen Läufer,

kann C seinen Springer von 5 r fortziehen, obschon A dadurch ein Schach vom Läufer

des D bekommt, der den Zug noch vor A hat.

Dies kann nur beim ersten Anblick auffallend und gegen die Prinzipien des Schachs überhaupt erscheinen, eine etwas nähere Betrachtung ergiebt sogleich das Gegentheil; denn

1) vergesse man immer nicht, daß die Verbündeten im Vierschach zwar einen Zweck haben, ihre beiden Spiele aber nicht ein Spiel sind, sondern jeder muß mit dem seinigen unter allen Umständen völlig frei und so operiren können, wie er es für den Gewinn des Spiels am zweckmäßigsten hält. Wenn nun im letzt angeführten Beispiele der Springer des C die einzige Figur wäre, welche ihn selbst gegen Matt im folgenden Zuge decken könnte, so wäre es doch wohl ganz gegen die Natur des Spiels, wenn verlangt werden dürfte, daß C, dessen Spiel noch doppelt so stark seyn kann, als das des A, sich müßte matt setzen lassen, um seinen

Verbündeten nicht einem Schach bloßzu-stellen.

Wenn ein Zug mit dem Steine, welcher den verbündeten König gegen Schach deckt, auch nicht grade den Zweck hat, das eigene Matt zu verhüten, so sind doch noch eine Menge Fälle denkbar, welche den Spieler des schachdeckenden Steins veranlassen können, damit zu ziehen und seinem Verbündeten ein Schach geben zu lassen. Dieser deckende Stein kann ja der Feldherr seyn, welchen zu opfern gar kein Grund vorhanden seyn mag; es kann ein Thurm, ein Läufer seyn, den man eben jetzt zu einem sehr vortheilhaften, auf die Entscheidung des Spiels einwirkenden Zug benutzen kann; das dadurch dem Verbündeten entstehende Schach kann augenscheinlich ohne allen Effect seyn, u. s. w. Selbst aber dann, wenn dies Schach das Matt des bedrohten Königs zur Folge hätte, so kann der Verbündete deshalb dies Matt mit Absicht eintre-

ten lassen; denn daß Fälle vorkommen, wo es zweckmäßig ist, seinen Verbündeten matt werden zu lassen, wird in §. 37. gezeigt werden.

2) Philidor und die meisten Lehrer des Zweischachs setzen fest, daß man es gelten lassen kann, wenn der feindliche König sich selbst in Schach zieht; daß man den König dann zwar nicht nehmen, aber ihm Schach bieten und dabei zugleich einen andern Stein nehmen, oder sonst beliebig angreifen, also auch selbst dem Feldherrn Schach bieten kann.

Diese Regel ist in jedem Betracht ganz richtig.

Denn derjenige, welcher seinen König in Schach zieht, hat entweder dies Schach nicht bemerkt, und dann benutzt der Gegner dies Versehen wie jedes andere; oder er bemerkt das Schach wohl, zieht aber doch hinein, weil es ein vortheilhafter Zug für ihn wäre, wenn der Gegner das Schach nicht gewahrte, und in diesem Falle genießt Letz-

terer nur den verdienten Vortheil seiner Achtsamkeit.

Es ist also keine Eigenthümlichkeit des Vierschachs, daß ein König ein Schach und noch einen andern Angriff zugleich von sich abzuwehren bekommt, wenn er sich selbst in Schach gezogen hat, oder durch den Zug seines Verbündeten in Schach gestellt worden ist. Wohl aber kommt dieser Fall im Vierschach noch auf dreierlei Art vor, ohne daß der König sich selbst in Schach zieht: die eine zeigt das Beispiel in §. 12.; die andere Art ist, wenn derjenige Gegner, welcher nach mir zieht, meinem König Schach bietet, und ich dann, ehe ich an den Zug komme, auch noch vom Gegner, der vor mir zieht, angegriffen werde; die dritte endlich ist, wenn mein linker Gegner einen meiner Steine angreift, und der rechte Gegner mir dann noch Schach König giebt.

§. 16.
Matt.

Von dem Augenblick an, wo an einem Könige der Zug ist, der dem Schach nicht mehr ausweichen kann, also matt ist, darf dessen Spiele kein Stein mehr genommen werden, wohl aber bis zu diesem Augenblick.

Wenn also A dem D Schachmatt giebt, so kann C im nächsten Zuge dem D immer noch einen Stein schlagen, denn ehe nicht B und C gezogen, d. h. ehe nicht D selbst am Zuge ist, kann noch nicht gesagt werden, daß D schon matt sey.

Hätte aber C den D matt gesetzt, so darf A dem D nichts mehr nehmen; wenn A also auch sollte im Zuge vorher dem Feldherrn des D Schach geboten haben, und dieser stände noch jetzt zum Schlagen, so darf er nun doch nicht mehr genommen werden, denn indem jetzt an A der Zug ist,

hat D vorher schon nicht mehr ziehen können, war also schon matt.

§. 17.

Die Steine des Matten.

Die Steine des Matten bleiben unverrückt stehen, wie sie im Augenblicke des Mattes gestanden, doch darf kein feindlicher König sich gegen einen derselben in Schach stellen. Geschieht dies dennoch, so treten die Bestimmungen des §. 14. ein, nur daß hier sowohl der Matte als dessen Verbündeter das Schach bieten dürfen. Sind diese beiden uneins, ob der Schachzug gelten, oder ein anderer gethan werden soll, so entscheidet die Meinung des Nichtmatten.

§. 18.

Der Matte darf mit seinem Verbündeten über das Spiel sprechen.

Der Verbündete des Matten spielt allein gegen zwei Feinde fort, hat folglich nach jedem Zuge zwei Gegenzüge auszuhalten, muß sehr auf seiner Huth seyn,

nicht selbst auch matt gesetzt zu werden, und muß demnächst alles aufbieten, seinen Verbündeten wieder zu befreien.

Dies ist meistentheils schwer, gelingt aber doch oft, und eben wegen dieses schon so schwierigen Standes ist für den Matten und dessen Verbündeten die Regel §. 6. aufgehoben. Der Matte, welcher von seinem Verbündeten Befreiung hofft, darf sich mit demselben über die zweckmäßigsten Züge dazu besprechen, aber nur bis der matte König wieder einen schachfreien Zug gehabt.

§. 19.

Ablösung matthaltender Steine.

Die matthaltenden Steine können durch andere abgelöst werden, es versteht sich jedoch von selbst, daß dies nicht durch willkürliches Wegnehmen eines Steines und Hinsetzen eines andern, sondern nur durch die gewöhnlichen regelmäßigen Züge geschehen darf.

Glauben also die Spieler, daß sie ein

bewirktes Matt durch geringere oder überhaupt andere Steine, als die ursprünglich dazu verwendeten, erhalten können, so steht ihnen dieses frei; z. B.

D hat auf Feld 41 den König, und
auf Feld 34, 42 u. 48 drei Bauern,
A hält ihn matt durch seinen Feldherrn
auf Feld 13, und C durch den Läufer auf Feld 48 r.

Bei dieser Stellung kann A oder C einen Thurm auf Feld 1 20, 27, 55 oder 1 62 setzen, wonach der Feldherr auf Feld 13 zum Matthalten nicht mehr nöthig ist, und anderweitig gebraucht werden kann.

§. 20.

Befreiung eines matten Königs.

Ein matter König kann auf dreierlei Weise wieder frei werden:

1) die matthaltenden Steine ziehen freiwillig oder gezwungen ab, und lassen den König frei,

2) der Verbündete des Matten schlägt die matthaltenden Steine;

3) der Verbündete des Matten hebt das Matt durch Zwischensetzen auf.

Die beiden ersten Fälle bedürfen keines erläuternden Beispiels; den dritten Fall ersieht man aus folgenden Beispielen:

I.) C ist folgendermaßen matt:
sein König steht auf Feld 78 r,
B hat auf Feld 80 einen Thurm,
D hat auf Feld 74 einen Thurm,
A hat auf Feld 57 einen Läufer,

A hat den Zug und geht mit dem Läufer auf Feld 79 neben den matten König.

B könnte freilich diesen Läufer schlagen, aber C, der gleich nach B zieht, würde dessen Thurm wieder nehmen (versteht sich, wenn er, wie hier, nicht gedeckt ist,) und frei seyn.

II.) C hat den König auf Feld 78 r,
D hat auf Feld 80 einen Thurm,
A hat auf Feld 57 einen Läufer,

B hat auf Feld 74 einen Thurm.

A zieht, wie vorher, seinen Läufer auf Feld 79 und hebt das Schach auf.

B mag nun mit seinem Thurm auf Feld 74 stehen bleiben, oder damit auf Feld 77 r gehen und ein neues Schach bieten: in beiden Fällen ist doch der König des C frei. Denn bleibt B auf 74 stehen, so hat C einen schachfreien Zug, braucht also gar nicht mit seinem König zu ziehen, sondern kann mit einem seiner übrigen Steine beliebig ziehen. Geht aber B auf 77 r und giebt also Schach, so kann doch der König des C auf eins der drei Felder vor ihm ausweichen.

A kann auch bei obiger Stellung seinen Läufer auf Feld 75 ziehen, so kommt C gleichfalls aus dem Matt, weil er nun auf Feld 75 r ausweichen kann, oder, wenn B auf 77 r rückt, auf Feld 74 r ausweicht.

§. 21.

Schachfreier Zug des mattgestandenen Königs.

Einem Spiele, das matt gestanden, darf (auch wenn das Matt nur einen Zug herum gedauert haben sollte) nach seiner Befreiung nicht eher ein Stein geschlagen werden, als bis der matte König einen schachfreien Zug gehabt, denn so lange dies nicht geschehen, sondern der matte König sich nur gegen neues Schach vertheidigt hat, gleichviel ob durch Schlagen, Ausweichen oder Decken, so lange kann sein Spiel nicht für ein freies angesehen werden.

Es gilt also auch, bevor der König nicht einen schachfreien Zug gehabt hat, kein Schach, welches schon vor dem Matt, oder während der Zeit, wo das Matt zwar gehoben, der König aber neuem Schach ausweichen mußte, dem Feldherrn des Matten gegeben worden oder gegeben wird, nach Analogie der Regeln §. 11. und 16.; denn es muß der Wegnahme des Feldherrn (wenn

er sich nicht selbst in ein Schach gestellt hat) allemal ein Schachgebot vorangegangen seyn. Dies Gebot kann aber gültig nur einem freien Feldherrn gegeben werden. Der Feldherr in eben gedachten Fällen war aber nicht frei.

Beispiel.

A König auf Feld 2 r,
Bauern auf 6 r und 10 r,
Feldherr auf 16 r.
B Läufer auf 31 r,
Bauern auf 24 r und 33.
C Thürme auf 74 und 77 r.
D Thurm 1 5,
Feldherr 1 r.

D hat zuletzt mit dem Feldherrn auf 1 r gezogen, und dadurch den König des A matt: gesetzt.

Der letzte Zug von B war zwar der Läufer auf 31 r gewesen, und er hatte dem Feldherrn des A Schach geboten, darf die:

sen aber jetzt nicht mehr nehmen, weil A schon matt ist; er zieht also

Bauer von 33 auf 32 r.

C Thurm von 74 auf Feld 2 giebt Schach dem Feldherrn des D und hebt das Matt des A auf.

D Feldherr auf 9 r giebt neues Schach

A König Feld 3.

B Läufer 38 r, ohne Schach zu bieten, denn er darf den Feldherrn des A nicht nehmen, weil dessen König einen Zug matt gestanden, und kann auch jetzt noch dem Feldherrn kein gültiges Schach bieten, weil der König des A nur einem neuen Schach ausgewichen, also noch keinen schachfreien Zug gehabt.

C Thurm von 77 r auf 36.

D wird nun dem A kein neues Schach bieten, zieht aber z. B. auf 45 r.

A hat also nun einen schachfreien beliebigen Zug, und wird, obschon ihm

B seinen Feldherrn im nächsten Zuge noch nicht nehmen dürfte, weil ihm noch kein gültiges Schach geboten worden, doch der Folge wegen gerathen finden, seinen Feldherrn so zu stellen, daß er nicht ferner vom schwarzen Läufer des B angegriffen werden kann. Verabsäumt er dieses jetzt, so würde er nunmehr seinen Feldherrn verlieren, denn

B würde gradezu Läufer Feld 23 r gehen, und dem Feldherrn des A Schach bieten.

C könnte den D nicht hindern, dem König des A Schach zu bieten, denn

D könnte mit dem Feldherrn auf Feld 4, 12 oder 41 Schach dem König des A bieten, dieser müßte dann aus dem Schach, und sein Feldherr wäre nun verloren.

§. 22.

Patt. Der Patte gewinnt sein Spiel.

Patt heißt ein Spiel, wenn kein Stein desselben, oder nur dessen König allein, aber auch dieser nur so ziehen kann, daß er sich dabei in Schach stellen würde.

In England gilt allgemein die Regel, daß der Patte sein Spiel gewonnen habe, und wohl mit Grund. Denn der Zweck des Schachspiels ist, den König *matt* zu setzen, d. h. ihn dahin zu bringen, daß er den *Angriffen* nicht mehr ausweichen kann. Beim Patt findet aber kein Angriff auf den König Statt, sondern nur eine solche *Umstellung*, daß der *unangegriffene* König nicht mehr ziehen kann. Der Gegner des Patten hat aber in der Regel Mittel genug, wenn er klug spielt, seinen Feind *matt* zu machen, denn nur ein sehr ausgeplündertes Spiel kann patt werden, und es ist ganz im Geiste des Schachspiels, — welches dem guten Spieler, wenn er sich im Nachtheil be-

findet, immer noch Mittel bietet, sich wieder zu erholen, ja selbst noch zu siegen, — daß es auch dem ausgeplündertsten Spiel noch ein Ziel zeigt, wo es gewinnen kann, nemlich das Patt. Auch ist es ja bekannt, daß die Musterspiele eines Philidor, Stamma u. s. w. nicht darauf ausgehen, den Gegner auszuplündern, sondern gerade umgekehrt, ihn bei gleichen, ja oft geringern Kräften, und selbst noch durch eigne große Aufopferungen zum Matt zu bringen.

Der Spieler gebe sich also Mühe seinen Gegner nicht zum Patt kommen zu lassen, wozu er zwei Wege hat: ihn matt zu setzen, oder das Spiel unentschieden (remis) zu machen.

Im Vierschach sprechen die angeführten Gründe doppelt dafür, daß ein pattes Spiel ein gewonnenes sey.

In Folge dessen muß also zwischen dem Patten und demjenigen, durch dessen Steine das Patt Statt findet, dasselbe Verhältniß

eintreten, wie dasjenige des Mattsetzers gegen den Matten: der Verlierende darf nicht weiter ziehen. Hier ist nun, da der Patte Gewinner ist, der Pattsetzer Verlierender, er darf also nicht weiter ziehen.

Da sich aber nicht in allen Fällen bestimmt entscheiden läßt, welcher Spieler eigentlich am Patt Schuld ist, so gilt folgende Regel.

§. 23.

Folgen des Patts.

Findet sich ein Spiel patt, und der König desselben ist durch Steine seiner beiden Gegner am Ziehen verhindert, so darf das Spiel desjenigen, welcher zuletzt den Zug vor dem Patten gehabt, nicht weiter ziehen, so lange das Patt überhaupt dauert, d. h. also bis das patte Spiel wieder einen Zug gethan hat. Wird aber der König allein durch die Steine des einen seiner Gegner am Ziehen gehindert, so muß das Spiel

dieses Letztern ruhen, so lange das Patt währt.

Von den Steinen dieses ruhenden Spiels gilt alles, was von den Steinen eines matten Spiels in §. 17. und 18. gesagt worden, nur mit dem Unterschiede, daß dem patten sowohl als dem ruhenden Spiele, sobald sie nur wieder einen Zug gethan, auch sofort Steine geschlagen werden können.

Es setzen also, sobald ein Patt eintritt, jedenfalls nur zwei Gegner das Spiel fort, und es kommt nun darauf an, ob der Gegner des Patten im Stande ist, dies Patt aufzuheben, oder ob der Verbündete des Patten dies selbst zu thun rathsam findet und dazu die Mittel hat.

§. 24.

Aufhebung des Patts.

Wenn der Verbündete des Patthaltenden (d. h. des ruhenden Spiels) es zweckmäßig finden sollte, Letzteres abzulösen (wie §. 19. beim Matthalten) weil z. B. seines

Verbündeten Steine, die nun ruhen, wirksamer zur günstigen Beendigung des Spiels seyn könnten, als seine, des Ablösenden, Steine: so steht ihm dies frei. Natürlich darf dann aber das Spiel des Ablösenden von dem Augenblick an, wo allein durch seine Steine der feindliche König (nur diese Figur entscheidet) in Patt gehalten wird, nicht mehr ziehen, sondern nur sein Verbündeter, in dessen Stelle er getreten, z. B.

Das Spiel des A ruht, weil durch die Steine des A und C König B am Ziehen verhindert ist (und auch sonst kein Stein desselben ziehen kann). Es spielen also nur C und D weiter. C kann das Patt nicht aufheben, aber doch so ziehen, daß nur seine Steine allein den König B patt halten. Sobald dies geschehen, kann A wieder ziehen, dagegen muß nun C ruhen, bis B wieder einen Zug hat thun können.

Es versteht sich übrigens von selbst, daß sobald irgend ein Stein des patten Spiels

wieder ziehen kann, das Patt aufgehört hat, wenn auch der König noch nicht gehen kann. Letztrer entscheidet nur, welcher von seinen beiden Gegnern ruhen muß; nemlich derjenige, dessen Steine allein ihn, den König am Ziehen hindern, oder, (wenn ihn beider Gegner Steine am Ziehen hindern) derjenige, welcher vor Eintritt des Patt den letzten Zug vor ihm hatte.

§. 25.

Gewonnene und unentschiedene Partieen.

Eine Partei hat nur dann vollständig gesiegt, wenn entweder

a) ihre beiden Gegner matt stehen, von ihr selbst aber keiner; oder

b) wenn beide Spieler einer Partei es dahin gebracht haben, patt zu stehen: oder

c) wenn der eine Gegner einer Partei matt steht, und eins der eigenen Spiele letztrer Partie patt wird; z. B. A ist matt, und B wird patt gesetzt, so muß

nun auch C aufhören zu spielen, A und C haben also dann verloren.

Halbgewonnene Partien sind:

a) wenn zwar zwei Verbündete matt stehen, aber auch einer ihrer Gegner;

b) wenn eine Partei nur einen ihrer Gegner matt gesetzt, den zweiten aber nicht dazu bringen kann;

c) wenn nur ein Spiel patt steht, von den drei übrigen aber keins weder patt noch matt wird.

Unentschiedene Partieen endlich sind:

a) wenn von jeder Partei nur ein Spieler matt steht, und von den beiden Fortspielenden keiner den andern matt, oder sich selbst patt setzen kann;

b) wenn von jeder Partei ein Spiel patt steht;

c) wenn überhaupt von keiner Seite ein Matt oder Patt zu erzwingen ist.

§. 26.

Recht der geschlagenen Verbündeten.

Die Verbündeten, welche das Spiel verloren haben, können verlangen, in der nächsten Partie wieder mit einander zu spielen, und wenn sie auch diese verlieren, auch in den folgenden Partieen beisammen zu bleiben, so lange sie nämlich die Verlierenden sind.

Andeutungen
zum
richtigen Vierschachspiel.

§. 27.

Wer längere Zeit Vierschach gespielt hat, wird zu der Ueberzeugung gekommen seyn, daß man zum Anfang wohl nichts zweckmäßigeres thun kann, als mit dem Bauer vor dem König einen Schritt vorzugehen. Ich halte dafür, daß wer diesen Zug nicht bald im Anfange thut, ohne schlechtes Spiel seiner Gegner binnen Kurzem matt werden, oder wenigstens, bei großer Aufopferung sei-

nes Verbündeten, erheblichen Verlust erleiden und schwerlich sein Spiel in eine gute Stellung wird bringen können.

Dies ist denn auch der Grund, warum in §. 2. bei Aufstellung des Spiels die Regel gegeben ist, daß alle Könige rechts von ihrem Feldherrn stehen müssen, denn nur in diesem Fall können alle vier Spieler den Bauer vor dem König einen Schritt aufziehen, ohne sich dadurch gleich einem Angriff oder Austausch auszusetzen, der demjenigen, welcher zuerst gezogen, in der Regel Vortheil bringt.

Der erste Zug eines vorsichtigen Spielers wird also immer der seyn, den Bauer vor dem König einen Schritt vorzurücken, wodurch der König gegen einen Angriff von vorne gut geschützt ist, und wodurch der Feldherr und ein Läufer frei werden.

§. 28.

Die fernern Züge lassen sich natürlich nicht mit gleicher Bestimmtheit vorschreiben,

weil

weil sie sich lediglich nach den Zügen der Gegner richten müssen, doch sind folgende allgemeine Grundsätze für den Anfang des Spiels anzunehmen.

Nach meinem rechten Gegner habe ich unmittelbar den Zug, kann mich also gegen dessen Angriff sogleich vertheidigen, nicht aber so gegen einen Angriff meines linken Gegners, der nach mir zieht. Greift mir dieser einen Stein an, so muß ich erst den Zug meines rechten Gegners abwarten, und greift auch Letzterer noch einen andern meiner Steine an, so habe ich zwei Angriffe zugleich abzuwehren, und werde also in der Regel einen Stein verlieren.

Aus diesen Gründen muß es also Hauptaugenmerk, besonders im Anfange des Spiels seyn, sich gegen den linken Gegner so zu decken, daß er so wenig als möglich angreifen könne, und gegen den rechten Gegner Angriffe vorzubereiten.

§. 29.

Besonders hüthe man König und Feldherrn vor einem Schache des linken Gegners, weil solches der Gegner rechts zu den stärksten Angriffen benutzt.

Seinen König suche man daher immer so gegen den linken Gegner zu schützen, daß dieser wenigstens zwei Züge nöthig habe, um dem König Schach bieten zu können.

Im Anfang wird dieser Schutz dadurch erreicht, daß z. B. C den Bauer 74 auf 69 r, oder den Springer 77 auf 69 r zieht, je nachdem D aufgezogen, denn nun kann ihm der schwarze Läufer des D, der gefährlichste, in einem Zuge kein Schach mehr geben. Den Springer des D muß er natürlich auch abzuhalten suchen, dies ist aber nicht schwer, denn der Springer braucht von Hause aus zum Schach gegen C wenigstens vier Züge. Vom Thurm und Feldherrn des

D hat C im Anfang so leicht kein Schach zu befürchten.

§. 30.

Demnächst sichere man sich auch gegen ein Schach vom rechten Gegner, welches, wenn es der linke Gegner voraussieht, von ihm sehr gut benutzt werden kann. Doch ist dieses in der Regel nicht so gefährlich, als wenn das Schach links hergekommen, in so fern man die Regel §. 28. beachtet hat.

Der rechte Gegner kann am schnellsten mit dem Springer seines Feldherrn Schach geben. Doch ist dem leicht vorzubeugen, wenn C z. B. den Bauer 76 r auf 66 r stellt, oder wenn er, falls dies Feld schon von B besetzt ist, den Springer von 79 r auf 72 oder 71 rückt. Stellt sich nun dennoch der Springer des B gedeckt zum Tausche, so versäume C ja nicht, ihn sofort zu nehmen.

§. 31.

Aus dem Vorhergegangenen ergiebt sich von selbst, daß man hauptsächlich immer dahin trachten müsse, sich Schachgebote gegen beide Gegner, besonders aber gegen den rechten bereit zu halten, und es ihm dann anzubringen, wenn auch unser Verbündeter eben denselben Gegner noch wirksam angreifen und vielleicht sogar dem Feldherrn des von uns angegriffenen Königs Schach bieten kann.

Dem linken Gegner biete man aber besonders dann Schach, wenn er von unserm Verbündeten schon anderweitig angegriffen ist.

§. 32.

Man hat demnach besondere Aufmerksamkeit anzuwenden, wenn dem Verbündeten ein Schach König oder Feldherr geboten ist; z. B. dem König des A ist von B Schach geboten.

C hat nun zu untersuchen

1) ob D etwa dem Feldherrn des A wird Schach geben können, und dieser in solchem Falle verloren wäre.

Ist dies der Fall, so muß C nun alles anwenden, den Feldherrn des A wo möglich zu retten, durch eins der folgenden Mittel;

a) wenn C den Stein des B, welcher Schach geboten hat, schlagen kann;

b) wenn C zwischen den schachbietenden Stein des B und den König des A einen seiner, des C, Steine setzen kann.

In diesen beiden Fällen ist das Schach König A aufgehoben und der Feldherr des A kann sich nun selbst retten, wenn ihn D angreifen sollte. Ist aber keiner dieser beiden Züge dem C möglich, so giebt es noch folgende Rettungszüge:

c) wenn C dem König des D Schach bietet. Dieser darf dann nicht anders als aus dem Schach ziehen, kann also A nicht angreifen;

d) wenn C dem Feldherrn des D Schach bietet; denn nun könnte D durch Angriff des Feldherrn A nicht mehr gewinnen, als er selbst verlieren würde, es wäre denn, daß Feldherr D gerade dadurch dem Schach des C auswiche, daß er mit seinem Feldherrn den des A angriffe, in welchem Falle C den Feldherrn A decken müßte.

e) wenn C denjenigen Stein des D, welcher allein dem Feldherrn A Schach bieten könnte, jetzt gleich schlägt, oder sich so zwischen stellt, daß dieser Stein kein Schach dem A bieten kann.

Wenn C aber keinen der ad c bis e gedachten Züge jetzt gleich, nachdem B dem A Schach geboten, thun kann, so bleibt ihm endlich noch übrig

f) einen der 3 Züge ad c—e zu seinem nächsten Zuge vorzubereiten,

wo es eben noch Zeit ist, den Feldherrn des A zu retten, indem C noch einmal vor D

den Zug hat. C beachte aber dabei, ob nicht B in seinem folgenden Zuge im Stande seyn werde, ihm, C, die beabsichtigte Rettung des A dennoch unmöglich zu machen, eben durch einen der Züge von a bis f welche hier dem C angerathen sind.

Wenn mehr als einer der vorgedachten Züge von C gethan werden können, so versteht es sich wohl von selbst, daß die Berucksichtigung der Stellung aller vier Spiele den Ausschlag geben muß, welcher Zug auch in seinen Folgen der zweckmäßigste zur Rettung des A seyn möchte.

§. 33.

Wenn C in dem, im vorigen §. gedachten Falle auf keinem der angegebenen Wege den Feldherrn seines Verbündeten unmittelbar zu retten vermag, so muß er die beiden Züge, welche er vor D hat, (ehe dieser den Feldherrn A schlagen kann) dazu benutzen, auf D irgend einen sogleich, oder für die Folge gefährlichen Angriff zu thun oder

vorzubereiten, damit der Feldherr des A we- nigstens so theuer als möglich verkauft werde. Zuweilen hält dann schon Furcht vor den Folgen eines solchen Angriffs den D ab, den Feldherrn des A zu nehmen.

C wird also in diesem Falle den D da angreifen, wo er bisher nicht durchdringen konnte, und keck mit jedem Stein, der we- niger gilt als der Feldherr, in das Spiel des D schlagen. Ja das Spiel kann auch wohl so stehen, daß C gerathen findet, selbst seinen Feldherrn nicht zu schonen, um den des A zu erhalten, wenn derselbe nemlich sehr vortheilhaft stehen, oder A nach dem Verluste desselben zu fernerem wirksamen Spiel zu schwach seyn sollte u. s. w.

§. 34.

Alles in §. 32. und 33 Gesagte findet analoge Anwendung, wenn auch nicht gerade König und Feldherr, sondern nur einer von beiden und ein anderer guter Offizier, oder überhaupt nur zwei gute Offiziere ei-

nes Spiels zu gleicher Zeit angegriffen werden können. Wer die beiden letzten §§. aufmerksam durchdenkt, und auf mehrere Fälle anwendet, wird einer besonderu Anweisung für untergeordnete Fälle nicht weiter bedürfen.

§. 35.

Vor jedem Zuge hat man demnach vorzüglich genau zu überlegen (wenn man nicht geradezu einen Gegner matt setzen kann)

1) ob man nicht vom linken Gegner ein Schach bekommen kann;
2) ob der linke Gegner nicht sonst einen bedeutenden Angriff auf uns machen, und der rechte Gegner diesen durch Schach oder sonstigen Angriff gleichfalls benutzen kann;
3) ob der Verbündete nicht von seinem linken Gegner Schach bekommen hat oder sonst bedeutend angegriffen worden ist.

Ist keiner dieser Fälle vorhanden und auch sonst keine nahe Gefahr zu ersehen, dann kann man selbst auf Angriffe denken, und ist eben kein erheblicher zu machen, so thut man in der Regel am besten, diesen Augenblick dazu zu benutzen, einen neuen Offizier in das Spiel zu bringen *), statt mit den schon freien Offizieren nichtsbedeutende Züge zu thun.

§. 35.

Man trachte dahin, zeitig die Offiziere des Feldherrn, d. h. seinen linken Thurm, Springer und Läufer frei zu machen, sonst bleiben diese leicht das halbe Spiel hindurch

---

*) Der Verfasser muß hierbei gestehen, daß er der richtigen Beachtung dieser Regel den größten Theil seiner gewonnenen Vierschachpartieen verdankt, und empfiehlt sie aus diesem Grunde ganz besonders. Man vergißt sie nur gar zu leicht im Eifer einer verwickelten Partie und bringt nicht eher neue Offiziere in das Spiel, bis die freien verloren sind.

unthätig und kommen oft gar nicht zum Ziehen. Zu diesem Zwecke halte ich auch den Schutzzug des C gegen den linken Gegner (§. 29.) Springer 77 auf 69 r besser, als Bauer 74 auf 69 r, weil durch letztern die Freimachung des Thurms und Springers sehr erschwert wird.

§. 36.

Einen großen Vortheil haben diejenigen beiden Verbündeten, denen es gelingt, mit ihren beiden Feldherrn in der Mitte des Brettes Posto zu fassen, ehe ihre Gegner einen Feldherrn dahin gebracht, besonders wenn sie ihre Feldherrn so stellen, daß jeder die rechte, schwache Seite seines rechten Gegners bedroht; der Feldherr des A also die rechte Seite des D und der Feldherr des C die rechte Seite des B.

Die beiden bedrohten Spiele stehen dann so gefährlich, daß beim ersten Fehlzuge eins matt werden kann, oder sich so verbauen muß, daß es lange nicht wieder zu freiem

Spiel und Angriff kommen, oder seinem Verbündeten, wenn dieser plötzlich von beiden Gegnern angegriffen wird, beistehen kann.

Steht z. B. der Feldherr A auf 49 r, 50, 50 r, 51, 51 r u. s. w., so bedroht er den Bauer des D auf 48. Rückt nun Feldherr C auf die Linie 35 bis 38, oder 43 bis 46, so hat D zu befürchten, daß Feldherr A den Bauer 48 schlagen werde und Schach biete. Es hilft ihm dann nichts, wenn auch sein Bauer 48 noch so sehr gedeckt ist, denn Feldherr C, der noch vor D zieht, schlägt Bauer 34 oder 42, bietet dem D das zweite Schach, und D ist nun matt, weil er keinen dieser Feldherrn, die sich gegenseitig decken und beide Schach bieten, nehmen kann.

Sobald also D eine solche Stellung der feindlichen Feldherrn gewahrt, muß er, wenn er sich nicht auf die Hülfe seines Verbündeten verlassen kann, sich durch den Zug

Springer 55 auf 48 r decken. Ist aber dieser Springer nicht mehr zur Hand, so müßte er seinen Feldherrn auf 48 r bringen, und dies ist schon schlimm, weil A wahrscheinlich tauschen wird, indem C noch einen Zug vorher hat, ehe D den Feldherrn A wieder nehmen kann und also tüchtig angreifen wird. Hätte aber D endlich auch seinen Feldherrn nicht zur Hand, so müßte er seinen schwarzen Läufer auf 41 r setzen, um die gegenseitige Deckung der feindlichen Feldherrn und dadurch ihr Einschlagen zu verhüten, d. h. wenn der Bauer 48 noch anderweitig als durch den König gedeckt ist, sonst nimmt ihn Feldherr A, Feldherr C deckt ihn, und der König D wäre wieder matt.

§. 37.

Daß man in der Regel alles aufbieten müsse, um zu verhindern, daß der Verbündete nicht matt werde, versteht sich von selbst; doch kommen auch Fälle vor, wo es gerathen ist, ihn matt setzen zu lassen, wenn

gleich man es hindern könnte; z. B. A hat dem D König und Feldherrn Schach geboten; B sieht nun, daß C dies Schach auf zweierlei Weise benutzen kann, entweder

a) daß er dem König D noch ein Schach giebt, oder den schachbietenden Stein des A deckt, so daß in beiden Fällen der Feldherr des D verloren gehen würde; oder

b) daß er den König D matt setzt.

Wenn nun B nur im Stande seyn sollte, den *einen* oder den andern, aber nicht zugleich *beide* Züge des C zu hindern, d. h. also, entweder zuzulassen, daß D den Feldherrn verliere, aber *nicht* matt werde, oder den D matt werden zu lassen — so könnte B jetzt wohl zweckmäßig finden, den C nur so ziehen zu lassen, daß D matt wird, weil dann der Feldherr desselben von A nicht mehr genommen werden darf. B muß alsdann freilich vorausberechnet haben, daß er seinen Verbündeten mit der Zeit wieder aus dem

Matt werde befreien können, dem dann der gerettete Feldherr trefflich zu Statten käme.

§. 38.

Im Vierschach ist der Läufer in der Regel mehr werth, als der Springer, weil ersterer auf dem größern Brett weiter wirkt und rasch von einem Ende auf das entgegengesetzte gebracht werden kann, wozu der Springer viele Züge braucht. Auch ist ein Matt, welches der Läufer deckt, in der Regel viel schwerer loszuschlagen, als wenn es vom Springer gedeckt wird, denn dieser kann das Feld, von wo aus er deckt, nicht verlassen, ohne zugleich die Deckung aufzugeben; wird er also angegriffen, so hört auch sein Decken auf; der Läufer hingegen kann vor- und rückwärts ziehen, und deckt doch, so lange er nur die ursprüngliche Felderlinie bestreicht.

Wer also seinen Springer gegen einen feindlichen Läufer austauschen kann, hat in der Regel Vortheil.

§. 39.

Ein gutes Spiel macht man, wenn man sich lange Zeit nur mit dem einen Gegner, z. B. C mit D beschäftigt hat, und dieser sich vertheidigungsweise so verbaut, daß er seine Figuren nicht leicht und schnell wieder ins Spiel bringen kann. Wird nun C gewahr, daß sein anderer Gegner B unterdessen Blößen gegeben, so stellt C die im Spiel des D beschäftigten Figuren allmählig und so unbemerklich als möglich dergestalt, daß sie plötzlich in das Spiel des B fallen können, dessen Spiel durch solche Ueberraschung oft ruinirt wird.

Oder man bemerkt, daß der eine Spieler nur einen, oder gar keinen wirksamen Offizier im Spiele hat, und mehrere Züge brauchen wird, um wieder andere Offiziere frei zu machen. Hat z. B. A nur einen wirksamen Offizier im Spiele, so bemühe man sich, diesen durch Tausch oder Aufopferung zu nehmen. Ist dies gelungen und

B

B und D können berechnen, daß A in weniger als 4 oder 5 Zügen keinen Offizier mobil machen kann, dann ist es in der Regel gerathen, daß sie den A ganz in Ruhe lassen, und ihm nicht durch nutzlose Angriffe die Entwickelung seines Spiels erleichtern, (also insbesondere ihm keine Bauern schlagen, welche seinen Thürmen den Weg versperren, wie dies sehr oft vorkommt) vielmehr vereint rasch den Gegner C angreifen, welcher sonach während 4 bis 5 Umzügen weder directe Hülfe noch eine Diversion durch seinen Verbündeten zu erwarten hat, dessen Spiel also inzwischen durch 8 bis 10 Angriffe hart mitgenommen, bisweilen gänzlich zerstört werden kann.

Um den rechten Augenblick zu solchen entscheidenden Manoeuvres zu erfassen, ist es nothwendig, daß man sich nicht zu ängstlich mit den einzelnen Zügen beschäftige, nicht jeden kleinen Verlust zu vermeiden und jeden kleinen Vortheil zu erhaschen

trachte, vielmehr von Zeit zu Zeit einen allgemeinen Umblick auf das ganze Spiel werfe, um das Verhältniß aller vier Spiele gegen einander aufzufassen, und darnach seinen Hauptplan zu regeln.

§. 40.

Sobald das Spiel des einen Gegners so weit aufgerieben ist, daß es nur noch Bauern mit einem Läufer, oder Bauern mit einem Springer, oder gar nur Bauern ohne irgend einen Offizier hat, so ist es gerathen, sich mit diesem Spiele gar nicht weiter zu befassen, auch wenn man es matt setzen könnte, was doch immer einige Offiziere unthätig macht, sondern sofort seine Figuren aus dem Bereich der Bauern und des einen Offiziers des Ausgeplünderten fortzuziehen, wenn nämlich dessen Verbündeter noch ein starkes Spiel hat, womit er seine Gegner bedrängt. Denn läßt man seine Offiziere in der Nähe der Bauern des Ausgeplünderten, so greift er mit diesen immer

noch an, wirkt also immer noch zu Gunsten seines Verbündeten fort, verliert aber fast allen Einfluß auf das Spiel, sobald man seinen Angriffen Alles entzogen hat.

Beide Spiele haben es dann eigentlich nur noch mit dem starken Verbündeten des Geschwächten zu thun, der es in der Regel gegen zwei Gegner nicht lange aushält.

Wenn das geschwächte Spiel nur noch einen Offizier hat, so kommt es freilich darauf an, was dies für ein Offizier ist. Ist es der Feldherr oder ein Thurm, dann ändert sich die Sache und folgende Regel ist dann wohl zu beachten.

§. 41.

Zwei Spiele, deren jedes noch einige geringe, oder jedes doch noch einen Offizier hat, sind in der Regel stärker, als ihre Verbündeten, wenn von denselben nur der eine drei oder mehr Offiziere, der andere aber gar keinen mehr hat; denn die beiden Offiziere von verschiedenen Farben

können nun immer doppelte Angriffe auf den starken Gegner machen, und während es dem einen gelingt, Schach zu bieten, nimmt der andere Steine weg.

Es kommt also sehr viel darauf an, einem Spieler seinen letzten Offizier zu nehmen, wenn derselbe nach Lage des Spiels noch einigermaßen wirken kann, und umgekehrt muß diesem Spieler Alles daran gelegen seyn, seinen letzten Offizier nicht zu verlieren, und wenn er ihn gegen einen der besten des einen oder des andern Gegners austauschen könnte, so bald es nicht auch dessen letzter ist. Dies ist der Gesichtspunkt aus dem die Regel dieses und des vorhergehenden Paragraphen zu beurtheilen, und wonach also zu entscheiden ist, ob man zuvörderst einem Gegner seinen letzten Offizier, wenn auch mit Aufopferung, zu nehmen habe, oder ob es besser sey, ganz von diesem Spiele abzulassen und mit vereinten

Kräften den einen noch starken Gegner anzufallen.

§. 42.

Die Verbündeten, denen es gelungen, einen ihrer Gegner matt zu setzen, müssen nun untersuchen, durch welchen Stein oder Zug der Verbündete des Matten dies Matt aufheben könnte, und also zunächst dafür sorgen, daß ihm dieser Zug verhindert werde, entweder durch Austauschen des Steins, welcher das Matt aufheben könnte, durch Zwischenstellen, Schachbieten u. s. w.

Haben sie dies gethan, oder ist in den nächsten 5 bis 6 Zügen kein Aufheben des Matts abzusehen, so muß ihr ganzes Streben nun darauf gerichtet seyn, beiderseits ihren einen Gegner unablässig auf alle nur mögliche Weise anzugreifen, Schach zu bieten und Steine zu nehmen, wenn es auch nur durch Tauschen seyn kann, damit nur sein Spiel möglichst geschwächt, zerrüttet, sein König bloßgestellt, und er so verhindert

werde, dem Matten beizuspringen. In der Regel hält der Eine dies Spiel gegen zwei Gegner nicht lange aus, wenn letztere mit gehöriger Aufmerksamkeit, Umsicht und Zusammenstimmung operiren, oder sein Spiel wird wenigstens so zerrüttet, daß wenn es ihm auch gelingt, seinen matten Verbündeten zu befreien, der Befreier selbst bald der Hülfe bedürftig wird.

§. 43.

Schließlich muß ich noch auf einen feinen Zug aufmerksam machen, der im Vierschach nicht selten anzubringen ist, und den ich den Hinterhaltszug nennen möchte. Er besteht nämlich darin, einem Offizier seines linken Gegners so nachzustellen, daß zwischen dem Angreifer und dem Angegriffenen noch ein Stein desjenigen steht, der nach dem Angegriffenen zieht, welcher dann durch sein Fortziehen den Angegriffenen wehrlos seinem Gegner überliefert, z. B.

A hat auf Feld 5 einen Läufer,
auf Feld 10 einen Springer,
C hat auf Feld 64 einen Läufer
D hat auf Feld 43 seinen Feldherrn.

Der Zug ist an C, welcher sieht, daß D den Läufer des A auf Feld 5 schlagen kann, und deshalb rückt nun

C den Läufer auf Feld 38.

Merkt jetzt D den Hinterhalt nicht und nimmt den Läufer des A, so ist der Feldherr D verloren, denn A zieht dann seinen Springer von Feld 10 weg, und bietet Schach durch den Läufer des C, welcher vor D den Zug hat, und also ungehindert ihn schlägt, wenn es B nicht hindern kann.

Daß es dem D nicht so leicht wird die Gefahr zu bemerken, wie es nach dem hier gegebenen Beispiel scheint, wenn dieser Zug auf einem mit vielen Steinen besetzten Brette und mitten in einem verwickelten Spiele geschieht, leuchtet wohl von selbst ein.

Durchgeführte

Vierschach = Partie.

Der Zweck bei der folgenden Partie war nicht, ein feines Musterspiel zu geben, worin von jeder Seite immer ganz richtig gezogen wird, und welches also unentschieden (remis) enden müßte, sondern eine Partie durchzuführen, in welcher die meisten in dieser Anweisung gegebenen Regeln zur Anwendung kommen, und welche mehrere Abwechselungen zeigt, die in einer Vierschachpartie vorkommen können. Zu diesem Zwecke mußten absichtlich oft die minder richtigen

Züge, zuweilen selbst Fehlzüge angebracht werden, um die Folgen derselben anschaulich zu machen.

So viel es — ohne zu weitläufig zu werden und ohne der eigenen Beurtheilung dessen, der diese Partie nachspielen möchte, zu wenig zuzutrauen, wenn er die Anweisung selbst vorher aufmerksam durchgelesen — thunlich war, sind die Gründe, besonders bei solchen Zügen, wo die Folgen nicht gleich in die Augen fallen, angegeben, und eben so ist in geeigneten Fällen auf die Paragraphe, welche die betreffende Regel enthalten, hingewiesen.

Bei der einfachen und deutlichen Felderbezeichnung war es nicht nöthig, die Offiziere des Königs von denen des Feldherrn noch besonders zu unterscheiden, da jedesmal wenn ein Zweifel entstehen könnte, mit welchem Steine auf das angegebene Feld gezogen worden, dasjenige Feld mit angezeigt ist, von welchem aus der Stein gegangen,

eine Verwechselung der beiden Thürme, Springer oder Läufer, oder zweier Bauern also nicht möglich ist.

Die gebrauchten Abkürzungen sind folgende:

Kg	=	König
Fldh	=	Feldherr
Thr	=	Thurm
Spr	=	Springer
Lfr	=	Läufer
Br	=	Bauer
+ Kg	=	Schach König
+ Fldh	=	Schach Feldherr.

Wegen der Felderbezeichnung wird auf §. 1. verwiesen.

Nr. 1.

A und C sind Verbündete gegen B und D.

A hat weiße, B braune, C schwarze, D grüne Steine.

Durch das Loos ist entschieden, daß A den Anzug hat.

1.	A Br	—	10 r	
	B Br	—	39	
	C Br	—	70 r	
	D Br	—	42	
2.	A Br	—	14 r	
	B Br	—	18	
	C Spr	—	69 r	
	D Br	—	63	
3.	A Spr	—	11 r	
	B Br	—	53	
	C Br	—	66 r	
	D Spr	—	14	
4.	A Fldh	—	10	
	B Fldh	—	32 r	
	C Fldh	—	71	
	D Fldh	—	48 r	
5.	A Spr	—	9	
	B Br	—	60	(§. 7.)

geht dabei dem Bauer C auf Feld 66 r vorbei, welcher ihn jetzt nehmen und den

seinigen auf Feld 60 r setzen könnte. Er findet aber zu diesem Zuge keinen Grund, sondern geht

	C Spr	—	75
	D Br	—	28
6.	A Spr	—	16
	B Spr	—	18 r
	C Spr	—	71 r
	D Br	—	63 r.

Fehlzug, unzeitiger Angriff; denn sein Verbündeter B kann nur mit Läufern das Spiel C angreifen, und mit welchem von beiden er auch einschlagen möchte, so wird C diesen Läufer nehmen und nur einen Springer an D verlieren, im Allgemeinen also schon Vortheil haben. (§. 38.) Schlägt aber B nicht ein, so wird D seinen Fehler gegen die Regel §. 30. (sich den Springer des rechten Gegners nicht nahe kommen zu lassen) büßen müssen. Denn A berechnet schon jetzt richtig, wie sich das Spiel stellen wird und zieht

7. A Fldh — 36
B Spr — 24
C Spr — 57 + Fldh D
D Fldh — 56 r
8. A Fldh — 34 + Kg D.

B sieht klar, daß der Fldh des A nur dadurch zu retten ist, daß C mit seinem Sprin: anf Feld 48 r geht, wodurch Fldh A gedeckt wird, Kg D ein zweites Schach bekommt, und da er nicht beiden zugleich ausweichen kann, matt wird.

Diesen Springerzug kann B nicht absolut hindern, denn er kann den Springer C nicht schlagen und auch dem König C kein Schach geben. (§. 32.)

Er könnte aber mit Lfr 54 auf 76 schlagen, dem Fldh C Schach bieten und so diesen zwingen, entweder seinen eigenen Feldherrn, oder den des A zu opfern. Es ist aber nicht schwer zu berechnen, daß C seinen Feldherrn aufgeben und D matt setzen würde, weil A und C dann im Stande wären, die

Befreiung des D unmöglich zu machen und auch B matt zu setzen, wie in der unten folgenden ersten Abänderung dieses Spiels gezeigt werden soll. (Nr. 2.)

B benutzt also den Augenblick, um sofort denjenigen Zug zu thun, durch welchen D ohne Opfer wieder zu befreien seyn wird, und geht

B Lfr — 70 r

C Spr — 48 r + Kg D und matt

D zieht nicht.

9. A Lfr — 24

B Lfr — 42 r

greift den das Matt deckenden Springer an, und es ist auf keine Weise zu verhindern, daß er ihn im nächsten Zuge nimmt. C darf aber jetzt diesen Springer noch nicht wegziehen, weil sonst D sogleich den Feldherrn A schlagen würde.

C weiß also, daß A im nächsten Zuge seinen Feldherrn zu retten hat, und da auch ein Läufer des A vom Bauer B auf 18 an-

gegriffen ist, so zieht C, um letztern zu retten, so, daß der Bauer B 18 nicht schlagen kann, ohne den Thurm hinter sich (19 r) preiszugeben.

C Fldh — 17

D ist noch matt

10. A Fldh — 37

um die Linie zu decken, auf welcher Fldh B oder D dem König C Schach bieten könnten.

B könnte zwar jetzt mit seinem Läufer den Springer C auf 48 r schlagen, dieser Läufer steht aber auf 42 r für C, dessen König er Schach bieten kann, so gefährlich, daß er ihn dort läßt und den Augenblick benutzt, einen neuen Offizier mobil zu machen (§. 35.) welcher für A eine drohende Stellung bekommt.

B Thr — 18 r

C Spr — 57

wenn er statt dessen auf 43 zöge, würde er zwar Fldh D in Schach setzen, dies Schach wäre aber (nach §. 21.) ungültig, weil D

mattgestanden und noch keinen schachfreien Zug gehabt hat.

D Spr — 9 r (schachfreier Zug) greift den Thurm A 1 an, weil A schon einen angegriffenen Läufer hat, D also jedenfalls nur einen Springer gegen Thurm oder Läufer wagt.

11. A Spr — 9 r
B Br — 24 + Fldh C
C Fldh — 23
D Lfr — 34 r

12. A Br — 18

um den Thurm B nicht ins Spiel zu lassen, den eignen wo möglich frei zu machen, und ein Schach auf Feldherrn B vorzubereiten.

B Lfr — 75 r + Kg C
C Kg — 78
D Br — 49

weil er nicht eher entscheidend operiren kann, bevor er sich nicht dieses immerdrohende Schach vom Spr C vom Halse geschafft.

13. A Br — 24 r + Fldh B

er

er muß B angreifen, weil dieser sonst Spr C 71 r nähme.

B Fldh — 45 r

C Spr — 65

Ob er nicht besser gethan hätte, auf 60 Schach Fldh B zu bieten, wird unter Nr. 3. gezeigt werden.

D Br — 57

14. A Br — 32

B Br — 38 r

C Thr — 76 r

D Spr — 62 r

15. A Thr — 24 r

B Br — 46 r

weil er sonst seinen Fldh nicht gebrauchen kann, so lange dieser Br 38 r zu decken hat.

C Br — 63

D Thr — 1 48

16. A Thr — 25 r

B Kg — 33 r

C Br — 70

D Br — 64

17. A Thr — 24 + Fldh B
B Fldh — 66 + Kg C.

er opfert diesen Feldherrn, weil dadurch C matt wird.

C Lfr — 75
D Fldh — 78 r matt.

18. A Thr — 66
B Br — 66
D Thr — 51 r

19. A Br — 11 r
B Kg — 40
D Lfr — 70 r

um das Matt des C für die Folge zu sichern.

20. A Fldh — 58 r

er will die Läuferlinie (l 34 bis 78 r) gewinnen, um den matthaltenden Feldherrn D anzugreifen, wenn er auch dabei den eigenen Feldherrn verliert, weil dann doch jedenfalls das Spiel C wieder frei wird, das mit 5 Offizieren wirken kann. Zugleich greift er mit diesem Zuge den Thurm 51 r an, und

es scheint, daß D entweder diesen Thurm verlieren oder Feldherr A auf Feld 69 r kommen lassen müsse. Da aber D letzteres noch um 2 Züge aufhalten kann, so tritt B ins Mittel mit dem entscheidenden Zuge

B Thr — 16
D Br — 64 r + Fldh A

Von jetzt an ist die Befreiung des C durch Fldh A unmöglich, wenn D einen Lfr auf 74 r stellt. Auch ist klar, daß A seinen Fldh gegen 9 feindliche Offiziere von 2 Farben nicht lange mehr halten kann, und es ist sehr ungewiß, ob er ihn je wieder so theuer, verkaufen könne, als jetzt, wo er 2 Thürme dafür bekommt; darum zieht:

21. A Fldh — 51 r
B Thr — 10 r + Kg A
D Lfr — 59 r + Fldh A
22. A Br v. 5 r — 10 r
B Lfr — 32
D Lfr — 51 r.
23. A Spr — 15 r

Staatliche Bibliothek Bamberg

B Spr — 47
D Br — 42 r.
24. A Br — 17 r
B Spr — 32 r
D Lfr — 42
25. A Lfr — 18 r
B Kg — 47
D Spr — 73

damit Lfr A nicht auf 63 r komme, wodurch C frei seyn würde.

26. A Lfr — 25 r

er will den Thr B nicht auf 19 r lassen, von wo er ungehindert auf 18 und 4 r zum Schach ginge.

B Spr — 18
D Thr — 1 34.
27. A Lfr — 12 r

das letzte Mittel, um vielleicht noch einmal auf 56 r zu kommen.

B Thr — 61 r
D Thr — 36.
28. A Spr v. 9 r — 6

B Lfr — 6
D Thr — 15 r.
29. A Br — 15 r
B Thr — 58
D Lfr — 44 r
30. A Kg — 5 r
B Spr — 11 r
D Lfr — 31 r + Kg
31. A Kg — 9 r
B Spr — 16 + Kg
D Lfr — 1 r
32. A Kg — 9
B Kg — 40
D Br — 14 matt.

Nr. 2.

Abänderung des vorigen Spiels vom achten Zuge an.

B will den Zug, in welchem C den Fldh des A retten muß, dazu benutzen, den Fldh C zu nehmen.

8.	A Fldh	—	34 + Kg D	
	B Lfr	—	76 + Fldh C	
	C Spr	—	48 r matt.	
9.	A Lfr	—	24	
	B Lfr	—	71	
	C Thr	—	79 r	
10.	A Lfr	—	17	
	B Fldh	—	51 r	

denn er muß suchen, das Matt des D so schnell als möglich loszuschlagen, ehe A und C ihre Spiele entwickeln, weil es ihm dann unmöglich werden würde, gegen 11 feindliche Offiziere von 2 Farben auszuhalten.

	C Lfr	—	49
11.	A Br	—	17 r
	B Fldh	—	14 r
	C Spr	—	60
12.	A Br	—	9 r + Fldh
	B Fldh	—	1 34
	C Spr	—	53 r + Kg B

13. A Lfr — 25 r
B Kg — 39 r
C Thr — 31 r
14. A Lfr — 32 r + Kg
B Kg — 46 r
C Spr — 40 + Kg
15. A Spr — 30 r
B Kg — 52 r
C Thr — 59 r
16. A Spr — 45 + Kg
B Kg — 46
C Br — 60
17. A Lfr — 23 matt.

Hätte Kg B im 13ten Zuge statt auf 39 r auf 47 r gezogen, so wäre er doch matt geworden, wie folgt:

13. A Lfr — 25 r
B Kg — 47 r
C Spr — 39 + Kg
14. A Lfr — 32 r + Kg
B Kg — 54
C Lfr — 79 + Kg

15.	A Lfr	—	30	
	B Br	—	67	
	C Lfr	—	67	+ Kg
16.	A Lfr	—	38	r
	B Spr	—	67	
	C Thr	—	59	r
17.	A Lfr	—	67	+ Kg
	B Thr	—	67	
	C Thr	—	61	r matt.

Nr. 3.

Abänderung des Spiels Nr. 1. vom 13ten Zuge an.

Spr C geht statt auf 65, auf 60 und bietet Schach Fldh B.

13.	A Br	—	24	r + Fldh B
	B Fldh	—	45	r
	C Spr	—	60	+ Fldh B
	D Spr	—	62	r
14.	A Br	—	32	r
	B Br	—	60	

er schafft sich, selbst um den Preis zweier

Offiziere, die er verlieren wird, diesen gefährlichen Springer vom Halse, welcher sonst seinem König Schach bieten könnte.

C Fldh — 68

D Spr — 57

15. A Br — 39

um B abzuhalten, dem König C Schach zu bieten, gegen B ein Schach vorzubereiten und dabei seinen eigenen Thurm frei zu bekommen.

B Thr — 39 + Fldh A

denn dieser Bauer wird so gefährlich, daß B seinen Springer darum aufgiebt, den C nehmen kann.

C Fldh — 61 r

D Spr — 69 r + Kg C

16. A Fldh — 39

weil C sonst unausbleiblich sogleich matt ist, wenn A irgend einen andern Zug thut.

B Br von 47 — 39

C Br von 73 r — 69 r

weil, wenn er mit dem Bauer vor seinem

Könige schlüge, er diesen gleich wieder einem Schache vom Fldh D aussetzte.

D Fldh — 59

17. A Br — 11 r

sonst kann er seinen linken Thurm nicht ins Spiel bringen.

B Fldh — 66 + Kg C

C Lfr — 75

D Fldh — 65

18. A Thr — 52 r

B Fldh — 75 matt

D Br — 42 r

19. A Thr — 54 + Kg B

B Kg — 39 r

D Br — 49 r

20. A Br — 17 r

B Fldh — 66

D Lfr — 75

Ablösung der beiden Feldherren.

21. A Lfr — 25 r

B Br — 23 r

D Fldh — 11

22\. A Thr — 53 r + Kg

B Kg — 46 r

steht sehr gefährlich, wenn A noch zu einem schachfreien Zuge kommt.

D Fldh — 4 + Kg

23\. A Kg — 6 + Fldh D

B Fldh — 65

D Fldh — 11 + Kg

24\. A Kg — 10

B Fldh — 23 + Kg

D Br — 21

25\. A Spr — 16

B Fldh — 16 + Kg

D Lfr — 15 r matt.

Nr. 4.

Abänderung des Spiels Nr. 1. vom 14ten Zuge an.

C schlägt den Läufer des B, statt seinen Thurm in Sicherheit zu bringen.

14. A Br — 32
B Br — 38 r
C Spr — 75 r
D Lfr — 75 r

15. A Fldh — 65

er bedroht von hier 33, welches Feld der Fldh C von 12 aus decken könnte, so daß B wahrscheinlich matt würde. B muß also von nun an ein gewagtes Spiel versuchen.

B Fldh — 66 + Kg C
C Lfr — 75 + Fldh B
D Spr — 41 r

um das Schach von Fldh C zu verhüten, ohne den eigenen dazu auf 56 r stehen zu lassen.

16. A Fldh — 66

er nimmt Fldh B, weil, alles wohl erwogen, es jetzt hauptsächlich darauf ankommt, das Spiel C zu Athem kommen zu lassen.

B Br — 66
C Fldh — 65

denn zöge er, wie es gut scheint, Thr 79, so würde D den angegriffenen Lfr nicht zu-

rückziehen, sondern durch Fldh 42 r decken. Lfr B ginge dann auf 76, wodurch C sehr bedrängt würde.

D Br — 42 r

17. A Br — 12

B Thr — 19

C Br — 64 r

D Lfr — 42

18. A Lfr — 12 r + Fldh D

B Br — 23 r

C Fldh — 65 r

er weicht dem Schach von Lfr D 35 im Voraus aus, greift Lfr D 75 r an, und bedroht B mit Matt.

D Lfr — 64 r

19. A Br — 16 r

er nimmt jetzt nicht mit Lfr den Br 23 r, weil dann jedenfalls Fldh C den Lfr 64 r nicht schlagen könnte, ohne den Lfr des A aufzugeben.

B Br — 52 r

er hat zwar kein Matt durch den Lfr und Fldh des C allein zu fürchten, so lange Lfr

D vorhanden ist, der sich zwischen den Lfr und Fldh C setzen und dadurch den mattsetzenden Fldh C an B liefern würde. Aber C könnte mit Fldh auf 33 r matt setzen, welches Feld der Lfr A auf 25 r decken könnte, was D nicht hindern kann. Darum also baut er dem Matt vor.

C Fldh — 64 r
D Fldh — 56
20. A Lfr — 23 r
B Spr — 53
C Fldh — 22 r

er muß nämlich das Schach von D Br 57 r vermeiden.

D Lfr — 48
21. A Thr — 18

weil B sonst Lfr 76 geht. B ist überdem schwächer als A, muß also noch mehr geschwächt werden, und dem A schadet dieses Tauschen nichts.

B Thr — 18
C Br — 69

D Br — 14
22. A Br — 18
B Lfr — 76
C Thr — 79 r
D Br — 9
93. A Lfr — 17 r

er macht dem Fldh C Platz gegen B.

B Lfr — 65
C Kg — 78 r

setzt sich vor Schach sicher.

D Fldh — 36
24. A Thr — 9
B Spr — 66 r
C Lfr — 74 r
D Fldh — 37
25. A Br — 21
B Lfr — 71
C Kg — 78
D Fldh — 75 + Kg
26. A Br — 28
B Thr — 61 r
C Kg — 77 r

D Fldh — 74 r + Kg

27. A Thr — 42 r

B Thr — 58 + Fldh C

C Kg — 77

D Lfr — 69.

A könnte jetzt versuchen, ob er Fldh C durch den Zug mit Thr auf 47 retten könne, denn wenn B dann noch den Fldh C nähme, würde A auf 47 r mit Thr dem B Matt sagen. Es ist aber kaum zu zweifeln, daß B sich nicht abhalten lassen würde, Fldh C zu nehmen, und sich matt setzen zu lassen, weil D dies Matt leicht losschlagen kann. Der Zug auf 44 ist vergeblich.

A überzeugt sich also, daß Fldh C nicht länger zu halten ist, und es nur noch darauf ankommt, diesen unvermeidlichen Verlust möglichst zu benutzen und das Matt C aufzuhalten.

28. A Thr — 41 r + Kg D

B Thr — 22 r

C Br von 73 — 69

D Kg — 41 r

29.	A	Br	—	22 r
	B	Lfr	—	65
	C	Thr	—	42 r + Kg D
	D	Kg	—	48 r
30.	A	Br	—	34 r
	B	Lfr	—	74 + Kg
	C	Kg	—	1 77
	D	Fldh	—	69 r + Kg
31.	A	Lfr	—	56 r + Kg
	B	Spr	—	71
	C	Kg	—	73
	D	Kg	—	56
32.	A	Spr	—	21
	B	Spr	—	79 r.

Jetzt ist es klar, daß das Matt des C nicht mehr zu verhindern ist, daß A dies Matt nicht losschlagen kann, und daß B und D Macht genug haben, um auch A Matt zu setzen.

Berlin, gedruckt bei G. Hayn.

Verlags-Werke
der
Buch- und Musikhandlung
von
Fr. Laue, in Berlin.

Neue Verlagsbücher vom Jahr 1825.

Daum, Oekon.-Rath v., Beiträge z. Beförd. d. Geschäftsbetriebes d. Oekon.-Kommissarien. 2 Bde. 8 Rthlr.

Dufour, Handbuch für die praktischen Arbeiten im Felde, zum Gebrauch für die Offiziere aller Waffen. A. d. Franz. mit Anmerkungen und Zusätzen von C. V. 30 Bog. gr. 8. mit 7 Kpfr. 2 Rthlr.

Enderlein, Anweisung zum Vierschachspiel. Mit 1 Kpfr.

Forstner, Alex., Freih. v. Einige Betrachtungen über das Weltgebäude. 12½ Sgr.

Immermann, C., Cardenio und Celinde, Trauerspiel in 5 Akten. 25 Sgr.

Liechtenstern, Jos. Freih. v., Tabelle, die statistischen Verhältnisse der Bundesstaaten Deutschlands darstellend. 12½ Sgr.

Rellstab, L., Sagen und romant. Erzählungen. 1s Bdchn. roh 1 Rthlr.

Musikalien von 1825.

a) Gesangssachen.

Arnold, C., Sechs Lieder mit Pfte. oe. 14. à 17½ Sgr.

Berger, L., (de Berlin) 9 Deutsche Lieder mit Pfte. oe. 17. à 22½ Sgr.

— 8 Deutsche Lieder m. Pfte. oe. 19. à 27½ Sgr.

Neithardt, A., 6 Lieder mit Begl. d. Pfte. oe. 57.

Reichardt, G., 6 Gesänge mit Pfte. oder Guitarre. oe. 6. à 27½ Sgr.

— Die Pinzgauer Wallfahrt für 1 oder 2 Stimmen mit Pfte. oder Guit., arr. vom Componisten. à 5 Sgr.

Tafellieder für 4 Männerstimmen. 2 Hefte à 1 Rthlr. 5 Sgr.

b) Fürs Pianoforte allein.

Belke, F., Rondeau p. Pfte. à 12½ Sgr.

— Sonatine p. l. Pfte. oe. 9. 10 Sgr.

Berger, Louis (de Berlin), Air Russe avec XII. Var. Suivies d'une marche funèbre p. l. Pfte. oe. 14. à 25 Sgr.

— Sonate über eine Figur f. d. Pfte. oe. 18. à 20 Sgr.

— Grande Sonate. oe. 7. nouv. édit. à 25 Sgr.

Mozart, Ouv. a. Don Juan arr. p. Pfte. par L. Berger 12½ Sgr.

Schmitt, Aloys, Rhapsodien I Heft in 8 Uebungen, à 1 Thlr. 7½ Sgr,

(Das II. Heft erscheint nächstens.)

c) Für's Pianoforte zu 4 Händen.

Beethoven, L. v., gr. Sonate, oe. 53. dediée à Mr. le Comte de Waldstein, arr. à 4 ms. par F. A. Succo. 2 Thlr.

Berger, L., (de Berlin) Son. à 4 ms., oe. 15. à 1 Thlr.
— Trois marches militaires (oe. 16.) arr. à 4 ms. par l'auteur, à 20 Sgr.
— Trois marches militaires (oe. 21.) arr. à 4 ms. par l'auteur, à
Elliot, Polonaise à 4 mains, oe. 1. 20 Sgr.
Neithardt, Trois marches milit., arr. à 4 ms. (oe. 58.) à $12\frac{1}{2}$ Sgr.

d) Für's Fortepiano mit Instrumental-Musik.

Mendelssohn-Bartholdy, Felix, 3s Quart. p. Pfte. avec V. Viola, Violoncelle, oe. 3. à 2 Thlr. 15 Sgr.
— Sonate p. le Pfte. mit Violin-Begleitung. oe. 4. à $27\frac{1}{2}$ Sgr.

e) Harmonie-Musik.

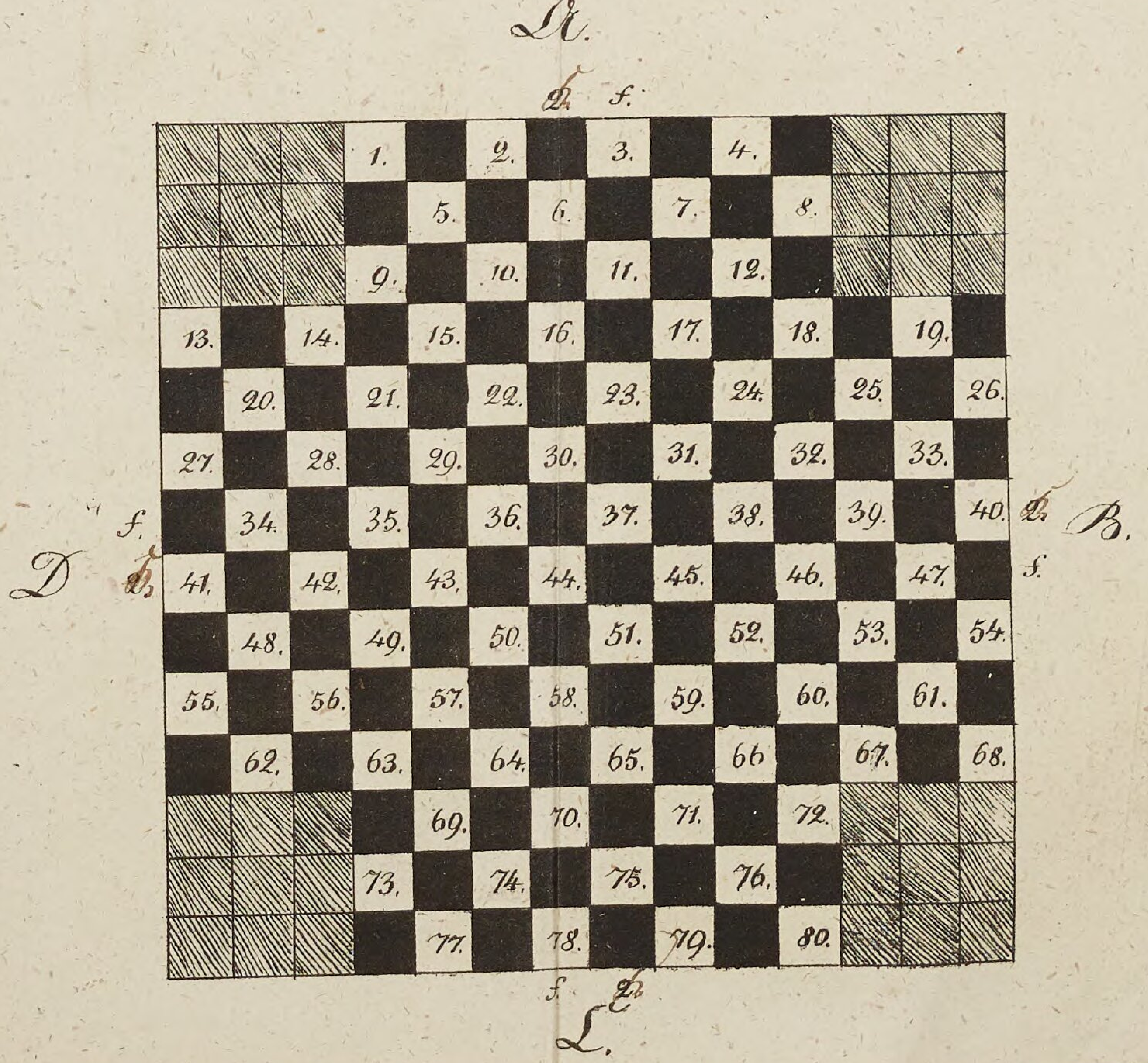
Berger, L., (de Berlin) Trois marches militaires, dediées à Son Altesse Royale le Prince Charles de Prusse; oe. 16. en partition. 1 Thlr. $22\frac{1}{2}$ Sgr.
— Trois marches militaires, dediées à Sa Majesté le Roi de Prusse; oe. 21. en partition à

Neidhardt, A., Trois marches militaires en part., oe. 58. dediées à Sa Maj. l'Empereur d'Autriche François I.
(Siehe oben à 4 mains.)

f) Tänze.

Neidhardt, A., Cotillon aus der Italienerin in Algier, gezogen für's Pfte. $7\frac{1}{2}$ Sgr.
— Cotillon aus der Euryanthe, gezogen f. Pfte.

Staatliche Bibliothek Bamberg


R.
D
B.
L.
f.
1. 2. 3. 4.
5. 6. 7. 8.
9. 10. 11. 12.
13. 14. 15. 16. 17. 18. 19.
20. 21. 22. 23. 24. 25. 26.
27. 28. 29. 30. 31. 32. 33.
34. 35. 36. 37. 38. 39. 40.
41. 42. 43. 44. 45. 46. 47.
48. 49. 50. 51. 52. 53. 54.
55. 56. 57. 58. 59. 60. 61.
62. 63. 64. 65. 66 67. 68.
69. 70. 71. 72.
73. 74. 75. 76.
77. 78. 79. 80.

Staatliche
Bibliothek
Bamberg

Bayerische StaatsBibliothek
Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Enderlein, K.,

Anweisung zum Vierschachspiel

Berlin 1826

Bamberg, Staatsbibliothek -- JH.Lud.o.3
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11712405-0